

Kopfrechenspiele

Das Üben des Kopfrechnens ist sehr wichtig, daher kommt hier eine kleine Auswahl an praxiserprobten Rechenspielen. Am Ende befindet sich noch die Mathe-Olympiade. Hierbei werden von der Lehrkraft Kopfrechenaufgaben diktiert.

1. Vier-Ecken rechnen/Rechenkönig

In jeder Ecke des Klassenraums stehen ein bis zwei Kinder. Die Lehrkraft nennt eine Rechenaufgabe und wer zuerst die richtige Lösung gerufen hat, darf eine Ecke weitergehen. Es gewinnt, wer zuerst wieder an seinem Ausgangsort angekommen ist. Wichtig: Die Lehrkraft sollte die Kinder geschickt auswählen und gleiche Niveaus gegeneinander antreten lassen, da das Spiel sonst zu Frustration führen kann. Später kann auch eine Runde mit allen Siegern gespielt werden, in der ein Rechenkönig ermittelt wird.

2. Mathe-Bingo

Jeder erhält einen Bingo-Zettel mit Zahlen des aktuellen Zahlenraums und die Lehrkraft stellt Rechenaufgaben. Die Ergebnisse dürfen dann abgekreuzt werden. Wer zuerst eine Reihe voll hat, ruft „Bingo!“ und gewinnt. Natürlich sollte die Lehrkraft prüfen, ob die markierten Zahlen auch wirklich Lösungen waren.

3. Mister-X

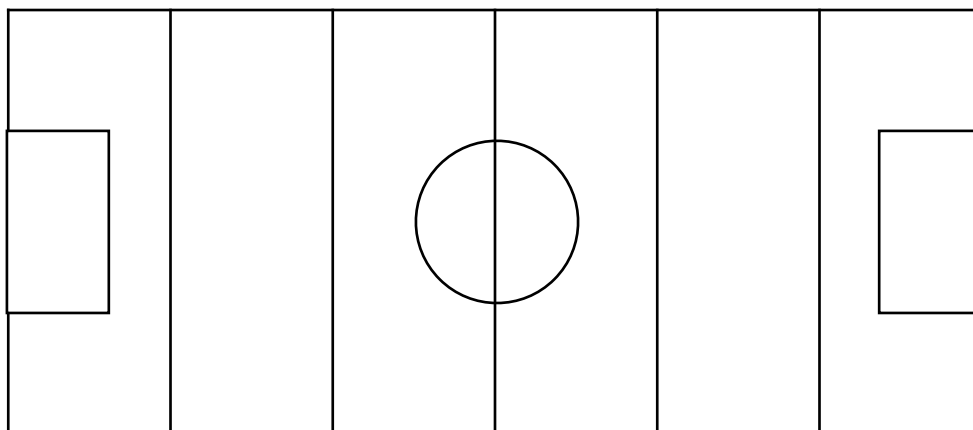
Ein Kind kommt an die Tafel und darf sich eine Zahl im vorgegebenen Zahlenraum ausdenken. Diese wird hinter die Tafel geschrieben. Idealerweise weiß die Lehrkraft auch Bescheid. Dann wird ein großes X an die Tafel gemalt mit einem Kopf dazu. Die restliche Klasse muss nun die Zahl herausfinden, indem sie Rechenaufgaben mit Lösungen nennen. So kann jedes Kind auf seinem Niveau rechnen. Das Ergebnis wird dann entweder links vom X, wenn es kleiner als die gesuchte Zahl ist, oder entsprechend rechts, wenn es größer ist, aufgeschrieben. So wird die gesuchte Zahl immer weiter eingegrenzt. Dieses Spiel ist wichtig zur Orientierung im Zahlenraum. Oft stellen Kinder Aufgaben mit Lösungen, die gar nicht sinnvoll sind, weil der Zahlenraum zuvor schon eingegrenzt wurde. Wird die richtige Zahl genannt, wird sie in den Kopf geschrieben und das nächste Kind ist an der Reihe.

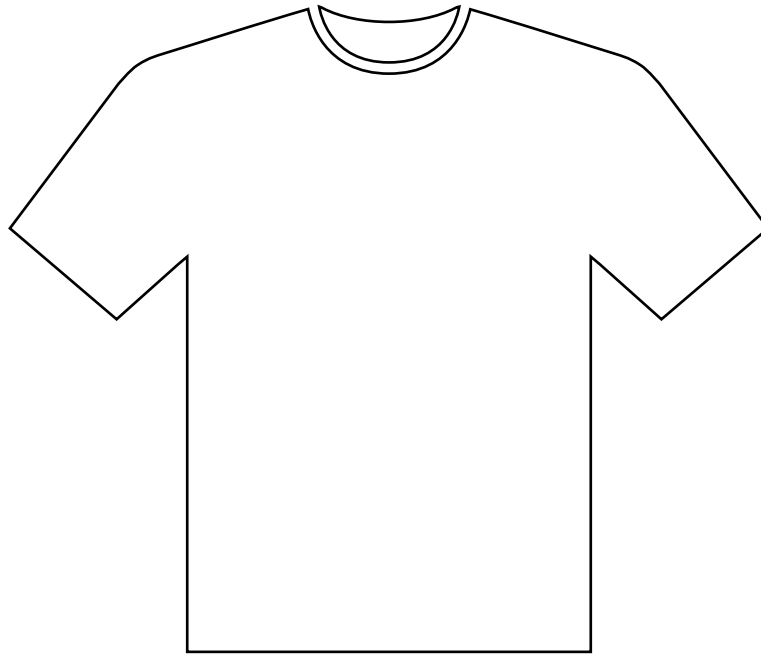


4. Mathe-Fußball

Dieses Spiel ist sehr beliebt, bedarf aber zuvor einiger Bastelarbeit. Man benötigt Trikots in zwei verschiedenen Farben (z.B. gelb und rot). Hierfür werden kleine Papiershirts gebastelt. Diese erhalten zudem eine große Rückennummer bei 1 beginnend. Jede Zahl muss einmal auf einem gelben und auf einem roten Trikot vorkommen. Auf jeden Fall sollte dies auch laminiert werden, damit die längere Haltbarkeit gewährleistet ist. Dann muss noch ein Fußball gebastelt werden, der auf der Rückseite einen Magneten erhält. An die (magnetische) Tafel (ansonsten geht auch Klebeknete) wird ein Spielfeld in groß gemalt (siehe unten). Der Ball startet in der Mitte. Jedes Kind erhält ein Trikot. Gleich starke Rechner sollten die gleiche Rückennummer erhalten, um auch hier der Frustration vorzubeugen. Es wird festgelegt, welche Farbe in welche Richtung spielt. Die Lehrkraft nennt nun eine Rechenaufgabe, die von der gesamten Klasse leise im Kopf gelöst wird. Denn noch weiß keiner, wer schießen darf. Nach kurzem Warten nennt die Lehrkraft eine Zahl. Nur die beiden Kinder mit der entsprechenden Trikotnummer dürfen nun das Ergebnis laut rufen. Das schnellere Kind darf dann „schießen“, indem es den Ball eine Linie Richtung gegnerischem Tor bewegt. Vom Mittelpunkt aus sind also drei Schüsse nötig, um ein Tor zu erzielen. Anschließend beginnt der Ball wieder in der Mitte.

Tipp: Die Lehrkraft sollte sich notieren, wie oft sie einzelne Trikotnummern schon gesagt hat, damit die Kinder gleich oft drankommen. Kann ein Paar eine Aufgabe nicht lösen, wird einfach eine weitere Nummer genannt. Zudem können auch mehrere Nummern gleichzeitig genannt werden, damit die Konzentration hoch bleibt.





5. Schlangenrechnen

Es werden zwei gleich lange Reihen gebildet. Die Lehrkraft steht vorne vor und nennt eine Rechenaufgaben. Nur die ersten beiden Kinder dürfen diese lösen. Wer schneller ist, darf sich auf seinen Platz setzen. Das andere Kind stellt sich wieder hinten an. Dadurch bekommen die Kinder immer neue Rechenpartner und wer einmal verloren hat, gewinnt vielleicht beim nächsten Mal. Die Reihe, die zuerst am Platz sitzt, gewinnt.

6. Jeder gegen jeden

An die Tafel werden mindestens 10 Rechenaufgaben geschrieben. Jedes Kind sucht sich eine beliebige Aufgabe aus, die es im Heft löst. Keiner darf schauen, welche Aufgabe die anderen gewählt haben. Die Hefte werden zugeklappt und alle Kinder stellen sich hin. Dann dürfen sie sich melden und eine beliebige Aufgabe der Tafel laut vorrechnen. Alle Kinder, die diese Aufgabe im Heft haben, müssen sich nun hinsetzen, dürfen aber weiterhin mitrechnen. Das Kind bzw. die Kinder die als letztes noch stehen, gewinnen. Die Lehrkraft kann sich ggf. die Hefte zeigen lassen, damit nicht geschummelt wird.

Vorteil des Spiels: Jeder kann sich eine Aufgabe auf seinem Niveau aussuchen. Wobei auch ein bisschen Taktik dazugehört, da vielleicht die schwierigen Aufgaben eher zuletzt ausgewählt werden. Außerdem können hier auch die schwachen Rechner gewinnen, da es ein Glücksspiel ist.



Mathe-Olympiade



Datum:		Datum:		Datum:		Datum:		
1.		1.		1.		1.		
2.		2.		2.		2.		
3.		3.		3.		3.		
4.		4.		4.		4.		
5.		5.		5.		5.		
6.		6.		6.		6.		
7.		7.		7.		7.		
8.		8.		8.		8.		
9.		9.		9.		9.		
10.		10.		10.		10.		
/10		/10		/10		/10		

Du hast _____ von 40 Aufgaben richtig gelöst.

